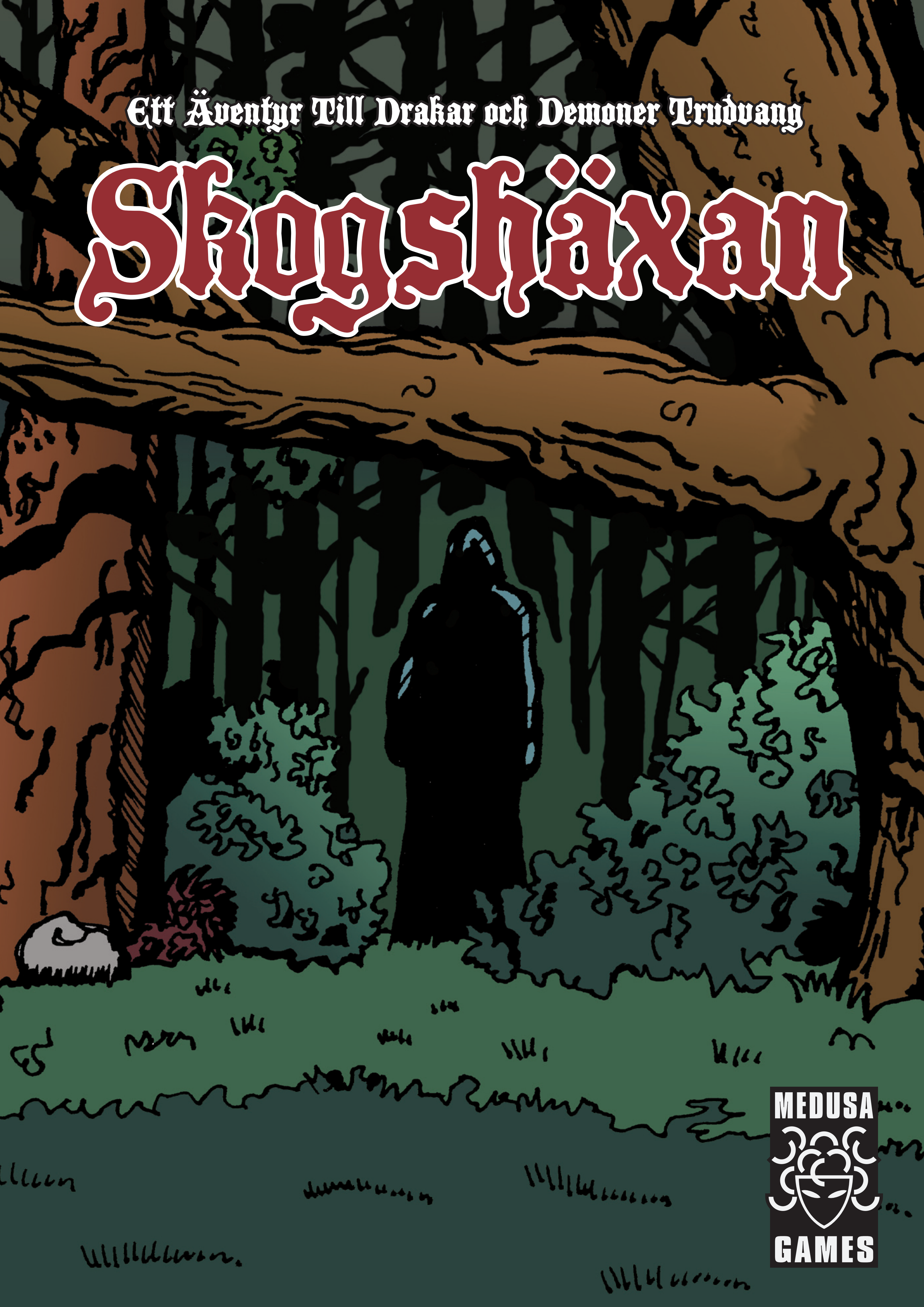

Ett Äventyr Till Drakar och Demoner Trudvang
Skogshäxan
MEDUSA
GAMES

Version: 2.0
Antal spelare: 1 spelledare och 3-5 spelare
Konstruktion: Jörgen Karlsson
Utgivare: Medusa Games

Drakar och Demoner Trudvang © Riotminds
Skogshäxan © Medusa Games

Äventyret får skrivas ut och kopieras för eget bruk.
Ingen vidare försäljning eller distribution får ske utan upphovsrättsinnehavarnas godkännande.

http://medusagames.blogspot.com/

Detta äventyr får endast läsas av spelledaren.

Förord 2007

Så här sex år efter att Medusa Games släppte Skogshäxan för första gången tyckte jag att det var på tiden för en mindre upprustning av den gamle trotjänaren. Eftersom äventyret skrevs innan Riotminds officiella spelvärld kom till passar jag samtidigt på att ändra namn och förnya språket så att passar in i det Trudvang vi kommit att älska. I grund och botten är det dock fortfarande samma nybörjaräventyr som blivit aningen utökat. Äventyret är också anpassat till det nya Drakar och Demoner Trudvang (version 7). Allt detta är gjort för att spelupplevelsen ska bli lika stor som första gången som Skogshäxan gavs ut. Storme är givmild.

Jörgen Karlsson, februari 2007

Bakgrund

För många år sedan i sagornas och lägereldarnas land växte en ung och stark kvinna som hette Isold upp i den lilla byn Gjermundbo. Isold hade en lycklig uppväxt och hennes farmor som var en respekterad kvinna lärde henne allt om skogens läkande örter och hur man botar de sjuka.

Strax efter att Isold fyllt 18 år spreds böldpesten till Gjermundbo. Isolds farmor som redan var svag av ålderdom var en av de första som omkom av den fruktade sjukdomen och därför föll det på Isolds lott att försöka bota de insjuknade. Isold använde sig av alla de kunskaper hon hade lärt sig och lyckades rädda de flesta som kom under hennes tillsyn. Efter några veckors vård kunde byäldsten förkunna att sjukdomen var besegrad och Isold hedrades med en fest.

Men alla var inte glada över Isolds framgångar. Byns stormikjalt Flosi Gjutlafar såg det som hädiskt att bota sjuka med växter, örter och svampar istället för den rena tron på Stormes vilja. Under många nätter grävde Flosi sig ner i sina älskade apokryfer och till sist hittade han det han sökte. Ett gammalt stycke som handlade om en god kvinna vars gärningar alltid förvandlades till syndigheter. Nu hade han vad han behövde för att krossa Isold, allt han behövde göra var att sätta sin djävulska plan i verket.

Några veckor efter Isolds fest började konstiga saker att hända i byn. Först försvann några kossor från sin hage, sedan dog några grisar i sin stia. Byborna ryckte till en början bara på axlarna åt dessa händelser men när tupparna började gola mitt i natten och fåren hittades ullösa blev de övertygade om att häxkonster var i farten. Då steg Flosi fram och med apokryferna i sin hand förklarade han att en häxa befann sig i byn och att denna häxa var Isold som med sina häxkonster höll på att ödelägga byn.

Flosi hetsade upp byborna och varnade att efter djuren stod barnen på tur för Isolds ondska. Inför det hotet gick byborna man ur huse för att leta upp häxan och bränna henne på bål. Dock hade Isold blivit varnad av en väninna och hon lyckades fly djupt in i den närbelägna skogen innan byborna fann henne.

Länge vandrade Isold under skogens mörka grenar tills hon var helt vilse och utmattad. Hon tog skydd i en grotta och somnade tungt på en bädd av granris. När hon vaknade fann hon att hon var iakttagen av några gråtroll som nyfiket tittade på den konstiga människan med guldhåret. Det största gråtrollet började peta på Isold med sina långa fingrar och hon blev så rädd att hon rent reflexmässigt sparkade till honom på smalbenet. Det skulle hon inte ha gjort för trollet kastade sig över henne och började slita av henne kläderna. Isold kämpade emot med all den kraft hon kunde uppbåda men till ingen nytta. Gråtrollet skändade henne och lämnade henne för att dö i grottan.

Långt senare vaknade Isold att någon kallade på henne vid namn. När hon slog upp ögonen stod en mystiskt lysande varelse med mjuka anletsdrag framför henne. Varelsen förklarade för Isold att hon var döende och att han hade kraften att läka hennes skador, de kroppsliga såväl som de själsliga. Det enda hon behövde göra var att lova att hon för resten av livet skulle försvara skogen och skydda djuren som levde i den. Isold ville leva och hon svor vid alla gudar vars namn hon kunde minnas att så skulle det bli om hon räddades. Varelsen log och sänkte sin ande över Isold som genast kände hur livet återvände till hennes lemmar. Isold förvandlades till en skogshäxa.

Men historien tog inte slut där. Nio månader efter mötet med trollen födde Isold en son. Ett halvblod som hon döpte till Jökull. Tillsammans bosatte de sig i grottan för att utföra det värv som hon svurit den mystiske ljusvarelsen att göra...

Skogshäxan

När den mystiske ljusvarelsen återförde livets kraft till Isold överförde han även mäktiga gåvor som skulle komma väl till pass i hennes nyvunna roll som skogshäxa. Isold skrämdes till en början av de krafter som förlänats henne men med tiden har hon lärt sig att använda dem med förstånd och aldrig för att skada.

Isold tar sitt löfte om att beskydda skogen med största allvar. Hon och Jökull kan vandra omkring i dagar och hjälpa djur som befinner sig i trubbel och skydda skogen från skadeverkare. Med tiden kom också djuren att acceptera henne och de kommer ofta till undsättning om hon kallar på dem. Många av skogen djur är skogshäxans förtrogna som korparna som ständigt kommer flygande med nyheter från skogens alla hörn och björnarna som mer än gärna ställer upp på att skrämma skogshuggare som sökt sig allt för långt in i skogen.

Även om Isold gör sitt bästa för att skydda skogen så kan hon inte ta sig an alla de problem som uppstår. Därför tillåter hon jägare i skogen och troll om de inte gör allt för stor skadeverkan. Livet måste ha sin gilla gång brukar hon tänka.

Isold skulle aldrig ta till direktvåld för att skydda skogen. Istället förlitar hon sig på enkla knep och kraftdemonstrationer. Onda varelser fruktar skogshäxan och hennes krafter och många av dem har flyttat från skogen så att de i fred kan utföra sina mörka värv.



Gråtrollen

I ett par grottor djupt inne i skogen bor det en liten stam gråtroll. Ledaren för gråtrollen heter Barktask och det är också han som är Jökulls far. Barktask styr sin stam som alla andra gråtroll med järnhand. Stammen överlever genom att göra små räder mot närliggande bondgårdar och byar där de stjäl boskap och allt annat ätbärt de kan komma över. Då och då brukar de också lägga sig i bakhåll längs vägen som går genom skogen och överfalla hjälplösa resenärer.

Stammens medlemmar har flera gånger konfronterats med skogshäxan och det har alltid slutat olyckligt för deras del. Därför håller sig trollen i sin del av skogen utan att göra allt för mycket ofog i den. Alla gråtroll i stammen har stor respekt för skogshäxan och fruktar hennes krafter. Många av dem drömmer om att dräpa skogshäxan och förutom respekten som det skulle medföra skulle trollet också rankas som nummer två i stammen och vara Barktask naturliga efterträdare.

Barktask

Barktask är ovanligt smart för att vara ett gråtroll. Hans största önskan är att få en stark son som kan ta över stammen efter att han gått bort. Tyvärr har de söner som han fått inom stammen visat sig vara totalt odugliga och många av dem har fått sätta livet till för sin dumhet. Nyligen fick han dock höra att skogshäxans hade setts med en liten pojk med klart trollska drag. Detta gjorde Barktask nyfiken och ensam smög han sig iväg för att spionera på skogshäxan. När han kom tillbaka till stammen var han fylld av glädje. Skoghäxan var den kvinna som han en gång hade förlustat sig med och hennes son kunde inte vara annat än hans egen avkomma. Pojken verkade vara klipsk som tre troll tillsammans och skulle bli en perfekt arvtagare efter honom. Om han bara kunde komma åt pojken och träna honom i stammens seder och traditioner skulle han kunna dö lyckligt.

Äventyrets början

Äventyret tar sin början åtta år efter att Isold tog sin tillflykt till skogen och blev en skogshäxa. Av någon anledning (som spelledaren har hittat på) har rollpersonerna bestämt sig för att resa genom skogen. Det sista rollpersonerna såg av civilisationen var den nergångna byn Gjermundbo men det var för tre dagar sedan och det är minst lika långt till nästa by. Läs upp följande för spelarna:

I tre långa dagar har ni färdats genom den mörka skogen efter en krokig liten skogsväg. Det har hitintills varit en ointressant resa där ingenting av större intresse har inträffat. Ni funderar just på att söka skydd för natten när ni plötsligt hör ett mansskrik en bit längre fram efter vägen. När ni försiktigt smygit er närmare får ni syn på fyra gråtroll som plågar en stackars man som ligger på marken. Mannen har ett otäckt sår i magen och han försöker förtvivlat stoppa blodet från att välla ut. Vad gör ni?

Nu kan rollpersonerna agera. Om de håller sig gömda allt för länge kommer gråtrollen att hugga huvudet av mannen och sedan försvinna in i skogen med hans mulåsna.

Väljer rollpersonerna att försöka hjälpa mannen går gråtrollen till anfall. Om gråtrollen är i numerärt överläge kommer eventuella alfer bland rollpersonerna att attackeras av mer än ett gråtroll. Grymte agerar ledare för gråtrollen i Barktasks frånvaro. De övriga trollen är Bullerben, Gnage och Vårtnäsa.

Om rollpersonerna lyckas nedgöra ett av gråtrollen kommer de övriga att bli osäkra och kan då lätt skrämmas på flykt med trolldom eller annan kraftdemonstration. Skulle två av gråtrollen nedgöras kommer de övriga att fly oavsett hur situationen ser ut.

Möte med Torgils

När rollpersonerna har dräpt eller jagat gråtrollen på flykt kan de undersöka den skadade mannen. Vem som helst kan se att mannen har ett långt skärsår i buken och att han har förlorat mycket blod. En rollperson med färdigheten läkekonst kan stoppa blodflödet och rädda mannen från att förblöda till döds. Om rollpersonerna inte har några större kunskaper i läkekonst kommer den skadade mannen att ge dem instruktioner vilket ökar chansen att lyckas med 5.

Hur än rollpersonerna lyckades eller inte kommer mannen inte att dö av förblödning. När han sår väl är förbundet kommer mannen att tala med rollpersonerna. Läs upp följande för spelarna:

Tack mina okända välgörare. Mitt namn är Torgils, helare från Yxnäs. Jag var på väg till Gjermundbo för att hämta ut ett arv när jag blev överfallen av dessa hemska troll. Jag trodde skogen var säker men ack vad jag bedrog mig. Ni måste hjälpa mig. Jag har en familj hemma i Yxnäs och skulle gärna vilja se dem igen.

Efter detta svimmar Torgils. Man kan se att han kallsvettas och skakar av feber, den gemensamma åsikten är att Torgils inte skulle överleva om han flyttades en längre sträcka. Om någon av rollpersonerna undersöker såret igen och har färdigheten extraktkunskap med fördjupningen upptäcka extrakt och lyckas med ett färdighetsslag kan denne berätta att Torgils har blivit förgiftad av giftet mandrape. Om rollpersonerna har tillgång till Grymtes bredsvärd kan de undersöka bladet. Där hittar de rester från giftet. Om någon har tillgång till motgift eller en läkande dryck kommer den inte att ha någon märkbar effekt på Torgils.

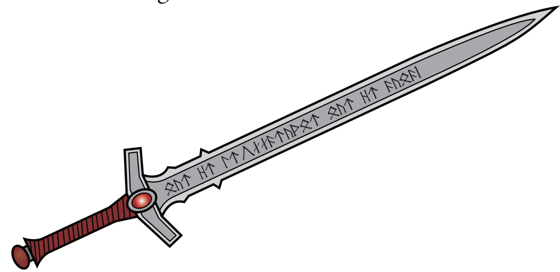
Om rollpersonerna vill kan de undersöka Torgils packning på mulåsnan. I packning finns följande:

- Proviant för fem dagar.
- Ett vattenskinn med vatten (5 liter).
- Ett kokkärl med tillhörande träslev.
- Flinta och stål och torkat eknäver (för en brasa).
- Ett ombyte finkläder.
- Ett litet tält.
- En tjock filt.
- En penningpung med 30 kopparmynt och 5 silvermynt.
- En dolk.
- En väska med torkade växter, örter och iglar i en burk.
- En flaska med tre doser Gaveblom (se TS sid 89).
- Tre rena bandage.
- Ett brännjärn.
- En bok (Torgils betraktelser i den ädla läkekonsten).
- En skrivfjäder med bläck.

Om rollpersonerna pysslar om Torgils kommer han att vakna till efter en stund. När de förklarar läget för honom blir han först bedrövad men efter en stund tittar han upp och tilltalar rollpersonerna. Läs upp följande för spelarna:

"Skogshäxan kan rädda mig. Enligt legenderna finns det en skogshäxa i varje större skog. Hon är min enda chans. Den som söker en skogshäxa kommer aldrig att finna henne. Det enda som kan locka fram en skogshäxa från skogen är om man bränner en hjorts hjärta över en öppen eld."

Efter detta svimmar Torgils återigen men nu finns det ändå hopp. Nu vet rollpersonerna åtminstone vad de måste göra för att rädda Torgils.



Hjortjakt

Eftersom rollpersonerna hittade Torgils strax innan kvällningen kan de inte ge sig ut på jakt förrän nästkommande morgon. Under natten kommer Torgils att feberyra om sin älskade Siri och någon som heter Eijla (hans syster som omkom i en drunkningsolycka). Något annat händer inte under natten och inga troll syns till.

Nästa morgon bör rollpersonerna ge sig ut tidigt på jakt. Någon bör också stanna kvar och ta hand om Torgils under tiden. Eftersom det finns mycket hjort i skogen ökar rollpersonernas chans med 5 för färdigheten jakt och fiske. Lyckas någon av rollpersonerna med ett jakt och fiske-slag finner de hjortspår efter 1T3+1 timmar. Misslyckas det tar 1T3+4 timmar. Efter ytterligare 1T20 minuter finner de hjorten som dricker vatten ur en bäck. För att fälla hjorten räcker det att någon träffar den med en avståndsvapen. Har rollpersonerna inga måste de smyga sig på hjorten och klubba ner den. Om anfallet eller smygandet misslyckas upptäcker hjorten rollpersonerna och flyr in i skogen. Det enda som då går att göra att spåra upp den på nytt vilket tar 1T3 timmar.

Möte med skogshäxan

När rollpersonerna väl har lyckats fälla en hjort kan de kalla på skogshäxan när de vill. Allt de behöver göra är att bränna hjortens hjärta över en öppen eld precis som Torgils berättade. Läs upp följande för spelarna:

Hjorten hjärta fräser häftigt till när ni stoppar den elden. Nästan omedelbart börjar en mustig röklukt att sprida sig från det brända hjärtat och ni undrar om detta verkligen kan tillkalla någon. När ni nästan har givit upp hoppet uppenbarar sig plötsligt två varelser från skogen. Den ena är en fager människokvinna i 25 års åldern och den andre är en ung pojke i 7 års ålden. Pojkens svarta hår och gula ögon tyder på att han är ett halvblod. ”Ni har kallat på mig”, säger kvinnan och stiger fram mot er.

De två är givetvis skogshäxan Isold och hennes son Jökull. Från första stund förundras rollpersonerna av skogshäxans utstrålning. Det är som om hon omgavs av aura av makt och härlighet. Hon är säker på rösten och alla blir omedelbart vänligt inställda till henne.

När rollpersonerna berättar om Torgils öde skickar hon iväg Jökull som försvinner in i skogen. Sedan går hon fram till Torgils och börjar rengöra hans sår. Efter några minuter återvänder Jökull med en läderväska som han räcker över till Isold. Hon tar fram något som liknar vitmossa från väskan och strör det över såret. Torgils grinar plågsamt till i sin feberyra. Sedan förbinder hon om såret igen med ett fräscht bandage. Läs upp följande för spelarna:

”Det var tur att ni kallade på mig. Torgils ligger illa till och lider svårt av det gift han har i kroppen. Jag har örter i mitt hem som kan rädda honom. Om ni bygger en bår ska jag ta er dit. Det är inte långt härifrån och om ni skyndar er kan vi komma i skydd innan ovädret bryter ut”, säger skogshäxan och pekar på ett mörkt moln på himmelen.

Skogshäxans hem

Efter det att rollpersonerna har tillverkat båren visar skogshäxan dem till hennes hem. Färden tar ungefär en halvtimme. Om rollpersonerna är smarta fäster de båren vid Torgils mulåsna och låter denna göra jobbet. När rollpersonerna följer efter skogshäxan är det som om skogen öppnar sig för henne och stänger sig efter att alla har passerat. Om detta är en synvilla eller inte är upp till spelledaren att avgöra.

När rollpersonerna kommer fram till skogshäxans hem ser de att det är ett större grottrum i ett mindre berg. Alla får lätt plats i grottan och skogshäxan ber rollpersonerna placera Torgils vid eldgropen. Grottan känns hemtrevlig och skogshäxan ber rollpersonerna göra upp en eld. Själv börjar hon sleva ihop en blandning bestående av honung, örter och torkade blad. Jökull vill gärna visa rollpersonerna sin träbjörn som han täljt med sin lilla dolk. När skogshäxan blandat färdigt kokar hon blandning för att sedan börja mata Torgils. Hon berättar att om Torgils ska kunna överleva måste han äta av blandningen under tre dagar. Då bör giftet ha neutraliserats och Torgils bör bli frisk.

Eftersom det inte finns så mycket att göra kan rollpersonerna göra vad de vill tills det blir kväll. Skogshäxan kommer att insistera på att rollpersonerna stannar över natten.

Kidnappningen

Mitt i natten måste Jökull gå ut och pinka. Rollpersonerna vaknar av att de hör pojken skrika på hjälp. När de rusar ut möts de av fem gråtroll med dragna vapen. De fem gråtrollen är Alfdräpe, Bredplyte, Storsnylte, Gultand och en av de troll som överlevde rollpersonernas första strid med trollen. Alfdräpe leder gruppen och så länge han lever kommer trollen att strida till sista blodsdroppen. Lyckas rollpersonerna fälla Alfdräpe kommer de övriga att fly in i den mörka skogen.

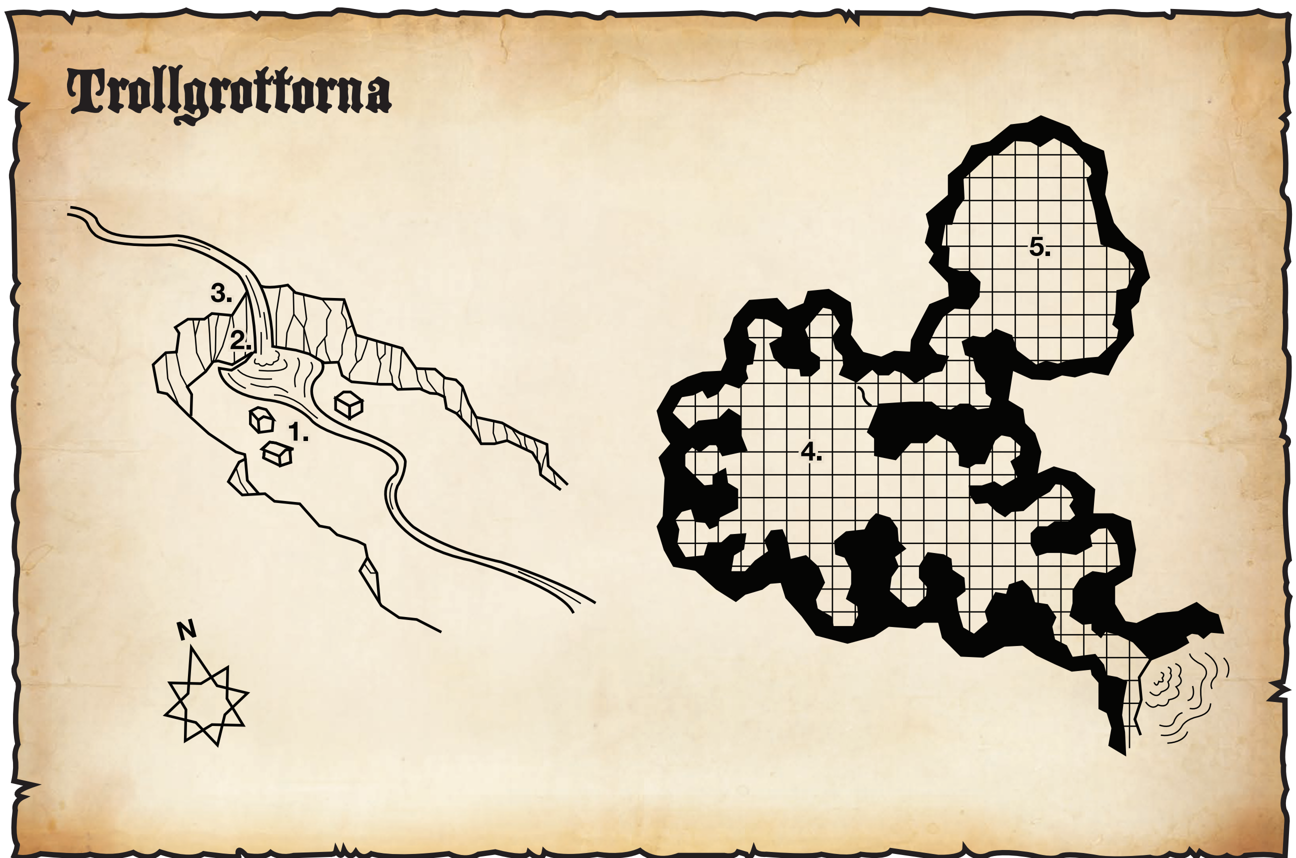
Efter striden kan rollpersonerna konstatera att Jökull är borta. Han har blivit bortburen av Barktask som har tagit honom till trollgrottorna för att omskola honom till trollkung. Skogshäxan Isold är givetvis förtvivlad över vad som hänt och gråter stora tårar som rinner ner för hennes kinder. När hon hämtat sig ber hon rollpersonerna att rädda hennes son. Hon skulle gärna visa vägen till trollgrottorna men någon måste stanna och ta hand om Torgils. Om rollpersonerna tar på sig uppdraget torkar hon tårarna från sina kinder och hämtar en trälåda som hon överlämnar till den främste krigaren bland rollpersonerna. Trälådan innehåller två stycken argmurklor (se TS sid 89).

Färden genom skogen

Skogshäxan berättar att gråtrollens grottor finns cirka sex timmars färd mot nordväst. Om rollpersonerna följer Blåklaraälven (som de lätt hittar i skogen) så kommer de att slutligen komma fram till ett litet vattenfall. Bakom vattenfallet finns gråtrollens grottor.

Färden går genom den mörka skogen och flera gånger måste rollpersonerna bestiga små skogsbelagda kullar. Efter tre timmars färd ska spelledaren slå ett dolt lönndomsslag för varje rollperson (fördjupningen finna dolda ting ger +3). Den som lyckas bäst hittar Jökull dolk under en buske. Den har trollblod på sig. Misslyckas alla rollpersonerna med slaget ska spelledaren inte berätta varför tärningarna rullades. Låt spelarna i så fall våndas en liten stund.

Trollblodet kommer från Barktask när Jökull stack honom med sin lilla dolk i ett fruktlöst flyktförsök.



Trollgrottorna

Blåklaraälven är en relativ lugn älv som rinner genom skogens dalgångar och raviner. Vid en speciell ravin har ett tio meter högt vattenfall bildats. Bakom detta vattenfall finns några naturliga grottor som gråtrollen har bosatt sig i. Ravinen är en bra boplats mot väder och vind. Platsen är också dold av de höga klippväggarna och lätt att försvara mot fiender.

Vid beskrivningen nedan nämns alla gråtrollens krigare och följeslagare. Om rollpersonerna redan har dräpt några av dessa så finns de givetvis inte där och ska inte ersättas. Eftersom gråtrollen befinner sig på hemmaplan strider de till sista andetaget.

1. Stugorna

Vid vattenfallets fot har någon byggt tre stugor som gråtrollen har tagit i besittning. Stugorna som har förfallit i trollens ägo är boplats för kvinnor, barn och trälar. Ibland kommer krigarna och följeslagarna hit för att förlusta sig med kvinnorna som inte har något att sätta emot.

Om rollpersonerna närmar sig stugorna kommer de att bli upptäckta. Från en av stugarna rusar det ut tre gråtroll beväpnade till tänderna för att göra processen kort med rollpersonerna. De tre gråtrollen är Vårtnäsa, Bredplyte och Ormöga. Alla kvinnor, barn och trälar håller sig gömda eller försöker fly in i skogen. Det brusande vattenfallet gör att ingen från grottorna kan höra striden.

2. Vattenfallet

Undersöker man strandkanten vid vattenfallets fot hittar man många trollspår som leder in bakom vattenfallet. Följer rollpersonera trollspåren kommer de in i trollgrottorna.

3. Platån

Vid vattenfallets kant finns en liten bergsplatå där man har full översikt över ravinen. Från platån kan man se en stilla aktivitet vid stugorna. Ibland kommer eller går något trältroll in bakom vattenfallet. Det är fullt möjligt för rollpersonerna att direkt fira sig ner med hjälp av rep till vattenfallets fot. Då kommer trollen i stugorna inte att upptäcka dem.

4. Tronsalen

När rollpersonerna kommer in trollgrottorna är det första de kommer in i en imponerande tronsal. I bortre änden av salen står en tron av sten. I detta rum brukar Barktask hålla hov med sina närmsta krigare och de skönaste av trollkvinnorna. Efter rummets väggar finns det många fördjupningar som används som sovalkover. I mitten av rummet finns en puttrande gryta där en av trälarna tillreder trollsoppa. I det nordsöstra hörnet av rummet finns ett draperi och bakom draperiet en gång som leder till Barktask gemak.

I tronrummet finns följande gråtroll Gnage, Bullerben, Alfdräpe, Storsnylte och Rufse. Under höga skrik går de till anfall och försöker driva ut rollpersonerna från grottorna.

Efter striden kan rollpersonerna om de vill undersöka tronen och de olika sovalkoverna. Den som undersöker tronen och lyckas med ett lönndomsslag (fördjupningen finna dolda ting ger +3) hittar en liten skattgömma dold bakom en sten. I skattgömman finns 219 kopparmynt, 16 silvermynt, två guldhalsband, ett guldarmband och två rosa diamanter.

Om rollpersonerna genomsöker de tolv sovalkoverna och lyckas med ett mycket lätt lönndomsslag (+5) så hittar de en skattgömma. Slå 1T6 på tabellen nedan för att avgöra vad det är för skatt som finns i gömman.

1. 1T100 kopparmynt.
2. 1T20 silvermynt.
3. 1T6 guldmynt.
4. Ett guldarmband.
5. Ett guldhalsband.
6. 1T3 guldringar.

5. Barktasks gemak

Detta är Barktasks privata rum och ingen får gå in här utan hans tillåtelse. I rummet finns en gigantisk granrisbädd, en hög med diverse kläder och bruksföremål och en kista. När striden bröt ut i tronrummet höll Barktask tillsammans med Grymte och Gultand på med att lära Jökull fula knep i trollbrottning. Istället för att rusa ut till striden bestämde sig Barktask för att lägga sig i bakhåll. Den första av rollpersonerna som kommer in i rummet måste lyckas med lönndomsslag eller så får denne bara parera under första stridsronden. Barktask, Grymte och Gultand försöker att dräpa den som ser ut att vara den farligaste krigaren först för att sedan ta hand om övriga rollpersoner.

När alla troll är dräpta kan rollpersonerna befria Jökull som är fastbunden vid ett stenblock. Han kommer att bli glad över att se rollpersonerna och lättad att komma ut ur de hemska grottorna. Om rollpersonerna vill kan de undersöka rummet. I bädden och högen finns det ingenting intressant. I kistan finns det däremot en skatt som består av ett juvelbesatt kortsvärd, två guldnäsringar, en silvertiara, ett guldhalsband med en rubin, en halskedja av koppar, ett horn av elfenben och tre slag på skattabellen ovan.

Tillbaka hos skogshäxan

När rollpersonerna kommer tillbaka till skogshäxan med Jökull blir hon mycket glad och kramar om den lille pojken med tårar av glädje rinnande ner för sina kinder. Torgils har också återhämtat sig över förvantan och är nu åter klar i huvudet.

På kvällen hålls ett gille i skogshäxans grotta till rollpersonernas ära där mycket skratt och sång kan höras. Det serveras mycket mat och en konstig svampdryck som gör att det snurrar i rollpersonernas huvuden. Först tidigt på morgonen somnar de sista av festdeltagarna.

Två dagar senare är Torgils redo att förflyttas och han undrar om rollpersonerna skulle vara villiga att eskortera honom till Gjermundbo där han har släktingar. Går rollpersonerna med på detta blir det ett tårfyllt farväl av Isold och Jökull. Går rollpersonerna inte med på detta tvingas Torgils att vara skogshäxans gäst under en längre tid och Isold tycker då att det är dags för rollpersonerna att lämna hennes hem.

Äventyrspoäng

När äventyret är avklarat är det dags att dela ut äventyrspoäng. Hur många de får beror på hur väl de skötte sig.

Rollpersonerna räddade Jökull	10 ÄP
Rollpersonerna räddade Torgils	5 ÄP
Rollpersonerna dräpte Barktask	5 ÄP
För varje gråtroll rollpersonerna dräpte	1 ÄP
Rollpersonerna eskorterade Torgils till Gjermundbo	2 ÄP
Spelarnas rollspelsprestation (individuell)	1-5 ÄP

Spelledarpersoner

Här följer en beskrivning på äventyrets centrala karaktärer. Beroende på om rollpersonerna är starka eller svaga kan spelledaren göra motståndarna starkare eller svagare så att äventyret får en bra balans. Torgils och Jökull finns det inga spelvärden för eftersom de har ringa betydelse för äventyret. Tycker spelledaren att det borde finnas kan denne lätt göra egna världen för dem.

Skogshäxan

Isold är en ung stark kvinna som genom tragiska händelser fick hela sitt liv förändrat. Hon försöker att inte tänka på allt det hemska som inträffat och agerar därför som om det aldrig hänt. Hon tar sin roll som skogshäxa med största allvar men skulle aldrig personligen skada någon. De krafter som hon fått försöker hon att inte missbruka för sådant beteende brukar slå tillbaka mot syndaren. De som träffar på skogshäxan finner henne behaglig och god bortom alla rimliga gränser. Isolds älskar sin son Jökull över allt annat men hon oroar sig för att hans trollblod en dag ska ta kontrollen över honom. Därför försöker hon att lära sonen att tänka innan han handlar och tiga innan han talar.
Karaktärsdrag: God, mäktig och behaglig.

Exceptionella karaktärsdrag: Gudalik (kar +4), Andlig (spi +4), Svag (sty -1).
Kroppspoäng: 25

Färdigheter: Extraktkunskap FV 12, Hantverk (mjuka material) FV 8 , Läkekonst FV 16, Strid FV 5, Vildmarksvana FV 8, Växt & djurliv FV 16.
Fördjupningar: Botanik, Djurvård, Drogkunskap, Giftkunskap, Sjukvård, Sårvård (våldsamma skador), Upptäcka extrakt, Vildmarksvana, Zoologi.
Stridspoäng: 5*
Gudapoäng: 50**
Förmågor: Djuren vän (nivå III), Helare (nivå I), Skogens sinne (nivå III), Spårare (nivå III), Vattenbarn (nivå II), Vildmarkens skugga (nivå III), Överlevare (nivå II)***
Utrustning: Tygkläder (RV 1), Väska med helarpaket.

*Endast för passiva aktioner. Aldrig för anfall.
**Gudapoängen reflekterar den kraft ljusvarelsen fyllde Isold med. Varje gryning startar skogshäxan med 50 GP.
***Skogshäxans förmågor är alla gåvor från ljusvarelsen. De motsvarar alvernas förmågor och aktiveras på samma sätt.

Jökull

Jökull är avkomman mellan Isolds och Barktask och således ett halvtroll. Han är sju år gammal och beter sig som alla andra barn i sin ålder. Jökull skulle lätt kunna tas för en människa om det inte vore för det svarta håret, de gula ögonen och den trollnäsa som pryder hans ansikte. Sedan Jökull föddes har skogshäxan tagit hand om honom och älskat honom över allt annat. Ibland när Jökull inte får som han vill kan trollblodet ta överhand och han blir då arg och skriker frustrerat. Annars gillar Jökull att tälja till träfigurer med sin dolk och att leka med djuren i skogen.

Torgils

Torgils är en medelmåttig helare från Yxnäs. När hans farbror Bodvarr i Gjermundbo dog efter en tids sjukdom blev Torgils mycket förvånad när han fick veta att farbrodern hade gjort Torgils till sin enda arvinge. Eftersom Torgils är en fattig man lämnade han fru och barn och gav sig ensam iväg mot Gjermundbo. Till en början gick färden bra men tre dagars färd från sitt mål blev han överfallen av några lömska gråtroll som skadade honom svårt. Efter att rollpersonerna räddat Torgils från gråtrollen kommer han att sväva mellan liv och död. Om rollpersonerna med skogshäxan hjälp lyckas rädda Torgils kommer han att bli mycket tacksam och de kommer att få en vän för livet.

Barktask

Barktask är ett tjockt och fult gråtroll med fruktansvärd styrka i sina armar. Han är dessutom smartare än normala gråtroll vilken gör honom till en farlig fiende. Hans största önskan är att få en värdig efterträdare så att stammen och hans minne kan leva för evigt. Därför gör han allt i sin förmåga för att lägga vantarna på Jökull.
Karaktärsdrag: Grym, ond och manipulativ.

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark (sty +6), Tålig (fys +2), Beslutsam (psy +1), Trögtänkt (inte -1).
Kroppspoäng: 38
Naturligt skydd: Hud RV 1
Färdigheter: Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare (kättingvapen), Holmgång.
Holmgång: Stridspoäng 17, skada 1T10+6.
Beväpnad strid: Stridspoäng 27 (5 SP låsta till kättingvapen, 5 SP låsta till sköldar).
Utrustning: Trollgissel 1T10 (ÖP 8-10), Stor sköld, Plåthjälm (RV 9), Pälsharnesk (RV 2), läderbälte med silverspänne, halsband med dekorativa huggtänder, en kopparring (vänster ringfinger).

Gråtrollen

I Barktask stam finns det alla sorters gråtroll. Det finns tio stycken krigare och följeslagare och deras viktigaste värden presenteras i tabellen nedan. De har alla andra värden enligt regelboken (TS sid 138). Övriga gråtroll i klanen är kvinnor, barn och trälar och de flyr eller ger upp så fort de stöter på fiender (rollpersonerna).

Gråtroll	KP	SP	Vapen	Sköld	Rustning
Gnage	36	30	Stridsklubba 1T10 (ÖP 9-10)	Medelstor	Hud RV 1 + Pälsmössa RV 2
Bullerben	31	26	Klubba 1T10 (ÖP 10)	Liten	Hud RV 1 + Pälsärmar RV 2
Vårtnäsa	34	27	Spikklubba 1T10 (ÖP 10)	Medelstor	Hud RV 1 + Läderharnesk RV 3
Grymte	36	22	Bredsvärd 1T10 (ÖP 9-10)	Medelstor	Hud RV 1 + Magplåt RV 9
Alfdräpe	32	23	Tvåhandssvärd 1T10 (ÖP 8-10)	-	Hud RV 1 + Ringsbrynjeharnesk RV 5
Bredplyte	38	27	Stridsyxa 1T10 (ÖP 9-10)	Medelstor	Hud RV 1 + Plåthjälm RV 9
Storsnylte	34	24	Jaktspjut 1T10 (ÖP 9-10)	Liten	Hud RV 1 + Heltäckande päls RV 2
Gultand	33	24	Tvåhandsklubba 1T10 (ÖP 8-10)	-	Hud RV 1
Ormöga	32	23	Spikklubba 1T10 (ÖP 10)	Medelstor	Hud RV 1 + Plåtbenskenor RV 9
Rufse	31	29	Krumsvärd 1T10 (ÖP 9-10)	Liten	Hud RV 1 + Pälsmössa RV 2